

IM 50, 2019.
TEMA BROJA
TOPIC OF THIS VOLUME

MUZEJSKI 'HACKATHON': HAKIRAJ ETNO BAŠTINU!

dr. sc. ZVJEZDANA ANTOŠ  Etnografski muzej, Zagreb

sl.1. dr. sc. Zvezdana Antoš, muzejska savjetnica i voditeljica projekta muzejskog *hackathona* pod nazivom *Hakiraj etno baštinu!* koji se u organizaciji Etnografskog muzeja u Zagrebu, i u suradnji sa Zagrebačkim inovacijskim centrom i Tehničkim veleučilištem u Zagrebu, održavao od 1. do 2. prosinca 2018.



O projektu. Etnografski je muzej u sklopu projekta *Obnovljena baština za pametan i održiv razvoj u hiperpovezanim svijetu*, koji je financiralo Ministarstvo regionalnog razvoja i EU fondova, izradio cjelokupnu dokumentaciju koja obuhvaća uređenje zgrade i novoga stalnog postava. Kao nacionalni muzej i krovna muzejska institucija u Republici Hrvatskoj, Etnografski je muzej novi stalni postav zasnovao prema najsuvremenijim europskim muzeološkim i stručnim standardima s inovativnim konceptom. Zato je u novome stalnom postavu osmišljen niz različitih multimedijских sadržaja koji su zanimljivi, edukativni i informativni te nude posjetiteljima doživljaj svakidašnjeg života u prošlosti, uz mogućnost njegova povezivanja sa sadašnjošću.

Jedan od primarnih strateških ciljeva Etnografskog muzeja jest prezentacija etnografske baštine uvođenjem novih informacijsko-komunikacijskih (multimedijских) tehnologija. Jednako tako, u strategiju su uključena i inovativna rješenja iz područja kreativnih industrija, čime se potiče poduzetništvo i održivi kulturni turizam.

Navedeni projekt omogućuje Etnografskome muzeju razvoj novih interpretacijskih sadržaja putem digitalnog pripovijedanja, relativno novog pojma u Hrvatskoj, kao i mogućnost primjene najnovijih muzeoloških metoda usmjerenih na aktivno uključivanje publike u reinterpretaciju muzejskih zbirki. Digitalno pripovijedanje (engl. *digital storytelling*) odnosi se na popularnu praksu kreativnog kombiniranja pristupačnih tehnologija, čime se tradicionalni pristup pripovijedanju dopunjuje objedinjavanjem slike, zvuka i pokreta s narativom radi prenošenja iskustva odnosno poruke priče.

Kreiranjem aplikacije za digitalno pripovijedanje omogućit ćemo razvoj interpretacijskih sadržaja u novome stalnom postavu EMZ-a, te će se muzejske zbirke prezentirati na inovativan način, uz aktivno uključivanje (sukreiranje) šire zajednice u promicanje etnografske kulturne baštine. Tim projektom planiramo promovirati kulturnu etnografsku baštinu kao izvor za inspiraciju i stvaranje novih suvremenih proizvoda koji omogućuju dostupnost baštine svim slojevima posjetitelja te ojačati suradnju s kreativnim i IT sektorom. Stoga je projekt usmjeren na interpretaciju odnosno reinterpretaciju muzejskih zbirki pri stvaranju novog proizvoda, primjerice uvođenjem novih tehnologija poput proširene stvarnosti (AR), virtualne stvarnosti (VR) i aplikacijskoga programskog sučelja (API-ja). Istodobno je jedan od ciljeva našega projekta rad s novim profilom korisnika koji rijetko posjećuju muzeje ili uopće ne zalaze u njih.

U ovom smo se projektu koristili specifičnom metodologijom muzejskog rada poput *outreach metode* – inovativnog načina uključivanja nove publike u muzeje njihovim aktivnim sudjelovanjem i sukreiranjem programa. Projektom smo željeli potaknuti mlade i širu publiku, koji se koriste novom tehnologijom, da pronađu zadovoljstvo u učenju i istraživanju etnografske kulturne baštine koja se čuva u muzejskim zbirkama. Činjenica je da je urbana publika (milenijska generacija X i Y) najranije prihvatila novu tehnologiju, te samo uz pomoć nje možemo razviti nove modele razmišljanja i interakcije koja će ih dovesti u muzej. Zato smo posebnu pozornost usmjerili prema ciljanoj skupini, odnosno prema osobama koje zanimaju nove tehnologije (prema studentima, dizajnerima, programerima, *developerima*, ljubiteljima IT-ja) koji rijetko posjećuju muzej ili ga uopće ne posjećuju. Tijekom provedbe *outreacha* (izravnog kontaktiranja potencijalne publike) pobudit ćemo zanimanje potencijalnih posjetitelja za sadržaje muzeja i potaknuti ih na suradnju. Etnografski muzej razvio je suradnju s Tehničkim veleučilištem Zagreb – TZU-om, kako bi se približio svojim korisnicima i uključio ih u kreiranje novih sadržaja u budućem stalnom postavu.

Kako bismo organizirali što uspješniji *hackathon*, poduzeli smo preliminarno istraživanje ciljne publike. Ono je provedeno tijekom zimskoga i proljetnog semestra, odnosno u prosincu i veljači 2017., te u travnju i lipnju



2018. – sa studentima TVZ-a, smjera računalne informatike i dizajna, te u svibnju 2018. – sa studentima etnologije / kulturne antropologije na Filozofskom fakultetu u Zagrebu. Studentima smo predstavili Muzej i planove za budućnost te ih pozvali na radionicu na kojoj smo željeli čuti njihovo mišljenje o predstavljanju muzejskih sadržaja mladima, a i široj javnosti, na zanimljiviji i suvremeniji način – putem aplikacije. U preliminarno istraživanje bilo je uključeno 130 studenata s navedenih smjerova i fakulteta koji uopće ne posjećuju muzeje ili ih vrlo rijetko posjećuju. Rezultati preliminarne istraživanja pokazali su da sudionici smatraju kako muzej mora uvesti nove tehnologije i kako sadržaji trebaju biti zanimljivi i približeni određenoj dobnoj skupini (mladima) te da moraju biti jednostavno prezentirani. Iskazali su mišljenje da muzejska mobilna aplikacija mora omogućiti posjetiteljima pričanje priča, uz mogućnost stvaranja novih, pružiti im priliku da komentiraju, dodaju fotografije, a drže da je to na najzanimljiviji način moguće upravo u Etnografskom muzeju. Smatraju da te priče moraju biti obogaćene videom, zvukom i proširenom stvarnošću. Osobito im



sl.2.-4. Sudionici prate izlaganja, sudjeluju u izradi aplikacija i prezentiraju ih na muzejskom hackathonu *Hakiraj etno baštinu!*

sl.5. mr. sc. Zlatko Jelačić, direktor SMART/AV-a i mr. sc. Jari Harju, voditelj programa Muzeja grada Helsinkija

je važno da aplikacija sadržava i interaktivne elemente koji su zabavni (kvizove, igre, selfije) te da je povezana s društvenim mrežama. Upravo su rezultati tog istraživanja poslužili voditeljici projekta dr. sc. Zvezdana Antoš za osmišljavanje projektnog zadatka za *hackathon*.

Osobito je bila korisna suradnja s Muzejom grada Helsinkija iz Finske, gdje je voditeljica projekta sudjelovala na muzejskom *hackathonu* HACK 4FI 2018 – *Hakiraj svoju baštinu!* Dobra iskustva poslužila su da saznamo u kojem smjeru trebamo dalje razvijati projekt kako bismo postigli kvalitetne rezultate. Osim toga, osobito nam je bilo važno da sredstva uložena u financiranje projekta budu isplativa.

Muzejski *hackathon*

Etnografski muzej u Zagrebu, u suradnji sa Zagrebačkim inovacijskim centrom i Tehničkim veleučilištem u Zagrebu, organizirao je od 1. do 2. prosinca 2018. muzejski *hackathon* pod nazivom *Hakiraj etno baštinu!* za građanstvo, odnosno za IT ljubitelje – studente, dizajnere, kreativne poduzetnike koji su se u Zagrebačkome inovacijskom centru natjecali u izradi idejnog rješenja mobilne aplikacije za digitalno pripovijedanje. Sudjelovanje u natječaju bilo je dobrovoljno i prijavljeni natjecatelji nisu plaćali kotizaciju. U sklopu natjecanja izrađivali su idejno rješenje u suradnji s Etnografskim muzejom i suradnicima s područja ICT sektora. Osnovna ideja bila je predstavljena u prvom dijelu *hackathona*, na kojemu je mr. sc. Jari Harju iz Muzeja grada Helsinkija prenio sudionicima svoja iskustva, a dr. sc. Zvezdana Antoš iz Etnografskog muzeja u Zagrebu prikazala je osnovnu ideju projekta. Sudionici su bili upoznati s etnološkim, povijesnim i estetskim vrijednostima muzejskih zbirki te su bili potaknuti na izradu inovativnih rješenja u „hackiranju“ sadržaja iz bogate baštine koja se čuva u fundusu Etnografskog muzeja u Zagrebu. U natjecanju je sudjelovalo 25 osoba podijeljenih u sedam ekipa koje su radile na zanimljivim temama. Sudionici su se međusobno povezali, neki su osnovali interdisciplinarne timove, stekli nova poznanstva te zajednički prezentirali idejna rješenja koja su sva bila iznimno kreativna.

Konačna rješenja ocijenio je žiri u sastavu: prof. dr. sc. Jana Žiljak Grčić, pročelnica i voditeljica Studija računarstva i informatike TVZ-a; mr. sc. Zlatko Jelačić, direktor

sl.6. Damjan Dabo i Petar Zeman, studenti TVZ-a, koji su, prema ocjeni stručnog žirija, izradili najbolje idejno rješenje aplikacije za digitalno pripovijedanje za projekt *Ethno ZG*.

Konačna rješenja ocijenio je žiri u sastavu: prof. dr. sc. Jana Žiljak Grčić, pročelnica i voditeljica Studija računalstva i informatike TVZ-a; mr. sc. Zlatko Jelačić, direktor SMART/AV-a; mr. sc. Jari Harju, voditelj programa Muzeja grada Helsinkija te dr. sc. Zvezdana Antoš, muzejska savjetnica i voditeljica projekta.



SMART/AV-a; mr. sc. Jari Harju, voditelj programa Muzeja grada Helsinkija te dr. sc. Zvezdana Antoš, muzejska savjetnica i voditeljica projekta. Dodijeljene su tri nagrade u ukupnom iznosu od 10 000 kn.

Prva nagrada iznosila je 5000 kn, druga 3000 kn, a treća 2000 kn. Pobjednicima i dobitnicima nagrade od 5000 kn proglašeni su Damjan Dabo i Petar Zeman, studenti TVZ-a, za projekt *Ethno ZG*, za koji su, prema ocjeni stručnog žirija, izradili najbolje idejno rješenje aplikacije za digitalno pripovijedanje. Njihova će ideja biti dalje razvijana suradnjom Etnografskog muzeja s tvrtkom SMART AV, što će pridonijeti predstavljanju niza različitih multimedijских sadržaja koji su zanimljivi, edukativni i informativni te nude posjetiteljima doživljaj svakidašnjeg života u prošlosti, uz mogućnost njegova povezivanja sa sadašnjošću.

Drugu nagradu od 3000 kn dobili su Marko Dijan, Antonio Hlad, Tin Mandalin i Dana Seleš, studenti TVZ-a, za projekt *EthnoApp*.

Treću nagradu od 2000 kn osvojili su Zvonimir Martinić, student TVZ-a, Ivana Dobrovoljec, kustosica i Ileana Kurtović, grafička dizajnerica, za projekt *Ethnoseek*.

Hackathon je omogućio da se, uz pomoć aktivnog sudjelovanja građana, u dijelu novoga stalnog postava Etnografskog muzeja u Zagrebu na inovativan način osmisle sadržaji te na potpuno nov i zanimljiv način prezentira bogati fundus Muzeja. Našim će korisnicima taj korak omogućiti učenje na neposredan način – aktivnim sudjelovanjem, uz stjecanje novih znanja i iskustava, rad u zanimljivome muzejskom okruženju s interdisciplinarnim timom stručnjaka, čime će se povećati i njihove mogućnosti zapošljavanja.

Ovim se projektom Etnografski muzej u Zagrebu na inovativan način pridružuje obilježavanju Europske godine kulturne baštine 2018. u Hrvatskoj i 100. obljetnice Etnografskog muzeja 2019. Više informacija na web stranici [www. http://www.hackethno.com.hr/](http://www.hackethno.com.hr/)

Primljeno: 22. srpnja 2019.

MUSEUM HACKATHON: HACK THE ETHNO HERITAGE!

On December 1 and 2, 2018, the Ethnographic Museum in Zagreb in collaboration with the Zagreb Innovation Centre and the Technical Polytechnic in Zagreb organised a museum hackathon entitled *Hack the Ethno Heritage* for the public, that is, for IT fans – students, designers, creative entrepreneurs who competed in the Zagreb Innovation Centre in producing design concepts for mobile apps for digital narration.

One of the primary strategic objectives of the Ethnographic Museum is to present the ethnographic heritage via the introduction of new information and communications (multimedia) technology.

This project enables the museum to develop new interpretative contents via digital narration, a relatively new idea in Croatia, as well as to apply the most recent museological methods directed towards an active involvement of the public in the reinterpretation of museum collections.